

JOGOS DE 16 BITS Por NUNO ALMEIDA

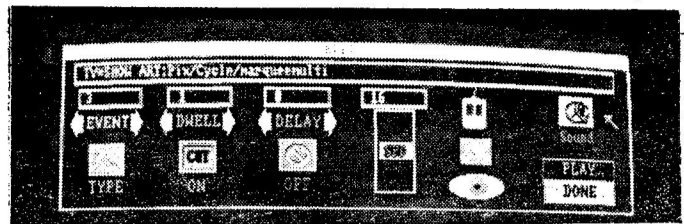
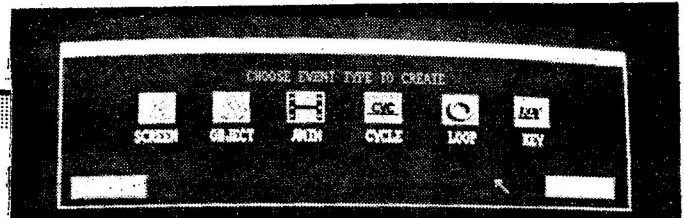
TVSHOW 2.0 SIMPLIFICA TRABALHO

JÁ analisámos aqui no espaço dos 16 bits vários programas que têm como objectivo a produção de *slide shows* ou a simples brincadeira sobre a imagem de TV, através de um *genlock*. O único problema destas *packages* gráficas é o meio para atingir o fim não ser por vezes de fácil compreensão e uso intuitivo. É mesmo frequente que os programas que oferecem mais opções e colocam o mundo aos pés do utilizador, sejam precisamente aqueles que são mais difíceis de utilizar.

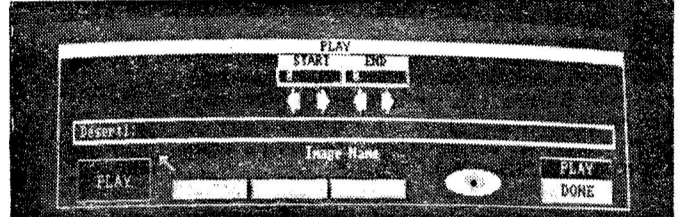
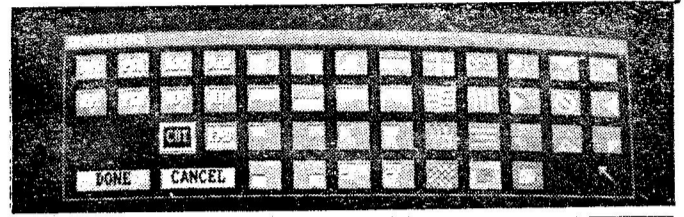
A complexidade de trabalho parece ser uma consequência inadiável, quando se trata de um programa para criar uma apresentação com efeitos sonoros, susceptíveis de ter aplicações directas na indústria videográfica. Vimos isso no *AniMagic* ou num *Aegis Animator*, que, apesar de bastante completos, não conseguiram oferecer os ícones intuitivos e as operações simples, características da interface gráfica dos Commodore Amiga. Era necessário tirar quase um curso para trabalhar com eles.

O *DeluxeVideo 3* e o *TVShow 1.0* talvez tenham sido os programas do género que mais perto estiveram da invejável simplicidade de trabalho *Workbench* do Amiga. Só foi pena, no caso do *TVShow 1.0*, não ter sido possível incluir uma opção para manipulação de som digitalizado, mas em contrapartida o programa fugiu à norma e incluiu a fabulosa possibilidade de funcionar com 512 Kb de RAM, enquanto o resto da família (bem numerosa, por sinal) exigia 1 Mb de RAM e chorava por mais.

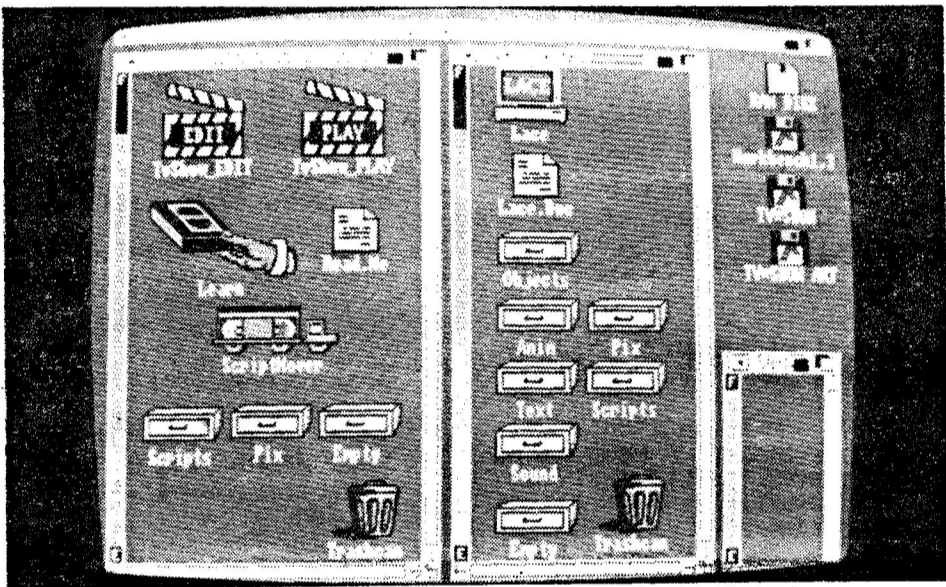
É claro que quem tomou contacto com o *TVShow 1.0* cedo descobriu a inigualável facilidade de trabalho que este oferecia e só a falta de uma opção para controlar o volume e velocidade de reprodução do som fez nascer a versão 2.0, que já chegou ao



Nunca foi tão simples fazer um «show» no computador



Resultados magníficos, os que podem obter-se com os TVSHOW 2.0



Dois disquetes bem cheias, para a segunda versão do TVSHOW

mercado nacional. Mas é bom notar que não se trata de nenhum programa *paint*. O *TVShow 2.0* só faz o *display* (aparecimento) das imagens e reprodução de sons, para criar as imagens há *paint programs* com *fatura* e um *DeluxePaint* ou *DigiPaint 3* servem perfeitamente. Quanto aos sons, a directoria *Sounds* do *Fantavision* (por exemplo) tem-nos em quantidade mais que suficiente, do miar do gato, passando pelos toques de bateria, ao som agradável de aplausos ou toque de sinos... qualquer som digitalizado corre no *TVShow 2.0*, excepto os de formato *Sonix*.

Quem pretender eventualmente passar no monitor o álbum de fotografias de família pode fazê-lo facilmente com o *TVShow 2.0* e a ajuda de um digitalizador de imagem (um que suporte o modo HAM é ideal, para poder digitalizar a 4096 cores simultâneas).

Além de suportar todos os modos de imagem do Amiga, esta segunda versão permite introduzir as imagens no ecrã de 35 formas diferentes, a uma velocidade determinada pelo utilizador, o que dá uma enorme frescura e variedade ao espectáculo. Além disso, também se pode deslizar qualquer *brush*.

Mas o que é um bom *show* sem música? Nada, ou quase nada. Afinal uns toques de bateria e umas teclas de órgão pelo meio nunca fizeram mal a ninguém e só ajudaram a dar ritmo e entusiasmo à sequência de imagens. E

foi a pensar nisto que se incluíram vários ícones no programa, que permite agora alterar o nível de som e a velocidade de reprodução de qualquer *file* de som no tradicional formato *IFF*, ou reproduzir simplesmente fichas de registo fonético que deverão ter sido convertidas anteriormente do modo de texto para som.

De lembrar ainda que o *TVShow 2.0* vem de origem com instruções narradas pelo próprio computador, o que é uma preciosa ajuda para quem começa pela primeira vez a trabalhar com ele. Bem, talvez as instruções acabem por ser menos necessárias, em virtude de se tratar de um programa onde o uso de ícones intuitivos dispensa o conhecimento da programação usual e lembra, sim, a simplicidade da programação por objectos. De qualquer modo, é sempre bom ver aquelas setas a apontar tudo e todos, à medida que se vai explicando pela primeira vez como todo o programa funciona. Claro, ouvir também em simultâneo o som daquela conversa toda pelo monitor (para esta última opção certifiquem-se de que carregaram o *Workbench* original, ou pelo menos um que possua a indispensável *Narrator.device* na directoria *devices* e a *translator.library* na directoria *libs*).

Enfim, para uma máquina incrível só mesmo um programa incrível, onde as usuais operações complexas se tornaram tão simples e banais.

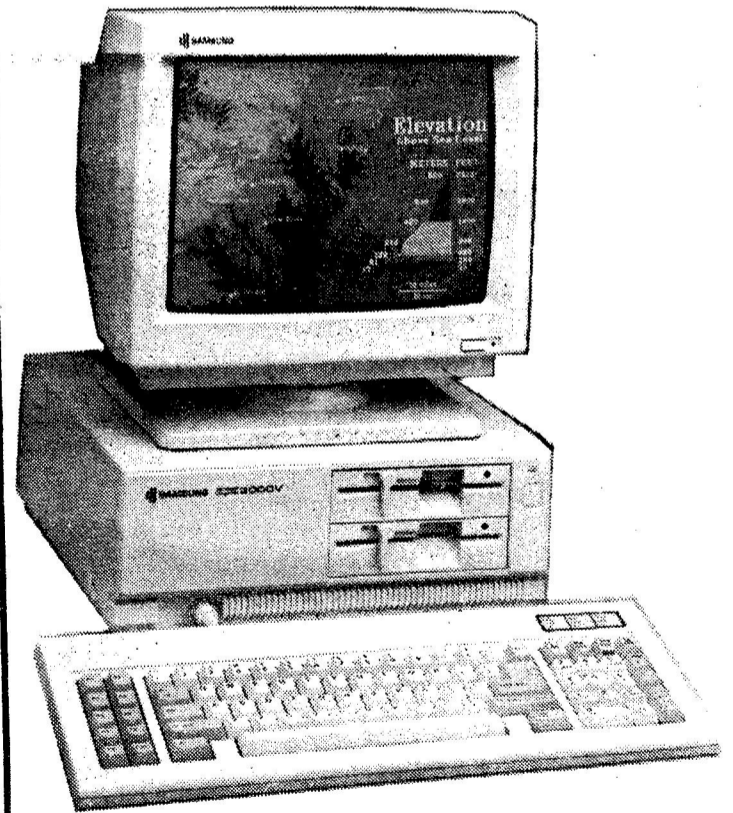
GUIA TV/«A CAPITAL» — XXIII

SAMSUNG

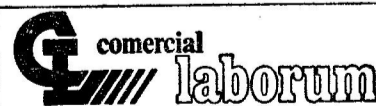
VOCÊ VAI FICAR SURPREENDIDO!

A SAMSUNG ELECTRONICS CO. é um dos maiores fabricantes mundiais de produtos de electrónica, aplicações domésticas e sistemas de informação. Provavelmente, você já nos conhece, através dos nossos monitores para computadores. Mas o que provavelmente não sabe é que a SAMSUNG ELECTRONICS CO. fabrica também uma vasta gama de computadores, impressoras e fax.

CONSULTE UM DISTRIBUIDOR AUTORIZADO E FICARÁ SURPREENDIDO!



IMPORTADOR OFICIAL



- R. Prof. Francisco Gentil, 6-A
Telheiras Sul — 1600 Lisboa
Telef. 759 95 57 — Fax 759 95 54
- Rua da Restauração, 83-2.º — 4000 Porto
Telef. 69 93 82 - 69 57 67 - Fax 65 847 - Telex 23156

HOT LINE 322949 **COMMODORE PC** 20% DESCONTO
Campanha de Verão PARA JOVENS
Alfa sistemas Calçada do Carmo, 18, LISBOA

SAMSUNG
COMPUTADORES

DISTRIBUIDOR OFICIAL
NO DISTRITO DE
SETÚBAL

G. E. O. Informática

RUA JOÃO ELOY DO AMARAL, 81 — SETÚBAL • 53 26 75.

CAMPANHA DE VERÃO DESCONTOS ESPECIAIS

- PROFISSÕES LIBERAIS
- PROFESSORES
- ESTUDANTES
- CARTÃO JOVEM

ACEITAM-SE AGENTES

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Amiga & Amigos

ABERTURA de mais um «Amiga & Amigos», com referência ao mapa dos níveis 4 e 5 de *Strider*, totalmente *made in* Aguilva-Cacém, por um grupo de possuidores do MSX VG 8020 — o *Hard Work*. Mas como não só de MSX vive o homem, há também coisas para os outros. Assim, começa-se pelo leitor *Carlos David Ramos Lopes*, do Porto, que enviou dicas boas para o «Amiga». Algumas são material já visto por aqui e como é óbvio, não vai voltar a aparecer tão cedo.

CHASE HQ — Carreguem no botão esquerdo do «rato» e no «fire» do «joy» e escrevam «GROWLER», deixando estar os botões carregados. Depois, no jogo é carregar em T e o tempo volta a 60.

GHOULS'N'GHOSTS — Escrevam KAREN BROADHURST.

MENACE — Escrevam XR3ITURBONUTTER-BASTARD durante o jogo.

ROBOCOP — Durante o jogo escrevam BEST KEPT SECRET, mas antes pusem o jogo (carreguem em Return).

STREET FIGHTER — Escrevam STREET CHEAT e vejam o que acontece.

Para a semana prometo mandar a solução completa de um jogo de aventura espectacular *Future Wars*. Peça ajuda para o jogo *Larry III*, quem me quiser ajudar escreva para: Rua Silva Tapada, 117, 3-B, 4200 Porto.

«Dicas» para Atari ST

Do Estoril chegaram «dicas» bem interessantes para os possuidores do Atari ST, enviadas pelo *Pedro Lúcio* que está interessado em trocar software com outros possuidores do ST. Escrevam-lhe.

«Sou *Pedro Lúcio* e tenho um Atari 520 ST. Como nunca tinha escrito para aí, agora que apareceu a secção de jogos de 16 bits, resolvi mandar a minha contribuição.

«Ora, aí vão algumas «dicas»»:

BATMAN (The Movie) — Na minha versão, quando o jogo está a entrar carrego várias vezes em «C» e fico com vidas infinitas (tem de aparecer no «screen» de entrada «Cheat Mode»). Quando os níveis estão a entrar, carrego várias vezes em «F 10», e passo directamente de nível.

ROBOCOP — Se escolher «Trainer Mode» (F 2), nunca perde energia, mas o tempo não fica infinito.

XENON — Carregue «space» para se transformar em carro ou em nave.

SUPER HANG-ON — Quando a moto atingir os 280 km/h., se carregar em «fire», a moto atinge os 324 km/h.

ROGER RABBIT — No segundo nível, quando andar à volta das mesas, se apanhar os copos que os pinguins deixam, o Roger fica bêbedo, o que, acumulado, acaba por custar uma vida. No quarto nível, para mudar de arma, tem de colocar-se em frente dos caixotes e carregar para cima (só resulta em alguns caixotes).

R-TYPE — Para passar o guardião do primeiro nível, tem de colocar-se em frente do sítio por onde saem os tiros, carregar «space» para lançar o escudo, e premir muitas vezes «fire» até ele morrer.

TOM & JERRY — Para ganhar tempo, tem de entrar nas tocas e apanhar todos os queijos que aparecerem. Se chocar contra as ratoeiras, perde tempo.

METROCROSS — Se saltar em cima dos «papéis higiénicos» (ou lá o que é aquilo), o cronómetro pára durante algum tempo.

Dito isto, queria pedir a todos os possuidores do Atari ST, que trocassem «software» comigo.

Tenho além dos jogos, alguns utilitários incluindo processadores de texto, programas de desenho, programas de música, copiadores e até um emulador de PC (o PC-Ditto).

Escrevam para:
Pedro Lúcio, Av. de São Pedro, n.º 1, 1.º-dt., Monte Estoril — 2765 Estoril.

Muitas horas para Commie

Como prometido, aqui fica o resto do pacote enviado pelo leitor *Paulo Malheiros*, de Loures. Aproveitem que há aqui material capaz de obrigar o Commie a ficar ligado por muitas horas.

EXOLON — POKE 7427,173 (In. Lives): POKE 5650,173 (In. Grenades): POKE 7651,173 (In. Am.): SYS 2061.

FALCON PATROL — POKE 16705,250: SYS 16640.

FEUD — POKE 16404,15: SYS 16384.

FIGHTING WARRIOR — POKE 57687,165: SYS 49278

FIRST STRIKE — POKE 38316,173: SYS 2051

FLYING SHARK — POKE 7108,173: SYS 2061

FORCE ONE — POKE 2203,255: SYS 2063

FROST BYTER — POKE 4388,165: SYS 2825

FRUITY — POKE 54296,15: SYS 49152

G. GOBLINS — POKE 4242,42: SYS 2128

GHOSTBUSTERS — POKE 38454,96: SYS 24576

GEMINI WING — POKE 4518,173: SYS 4096

GILLIGAN'S GOLD — POKE 17993,0: SYS 25532

GREAT GIANA SISTERS — POKE 8257,173: SYS 2098

HADES NEBULA — POKE 6513,234: POKE 6514,234: POKE 6515,234: SYS 18550

HAUNTED HOUSE — POKE 7609,234: SYS 9500

HAWKEYE — POKE 7468,173 (In. Lives): POKE 6105,189 (In. Weapons): SYS 23558

HE-MAN — POKE 6513,173: SYS 18550

HENRY'S HOUSE — POKE 4063,173: SYS 2560

HIGH NOON — POKE 18033,255: SYS 16384

HOVER BOVVER — POKE 32133,65: SYS 32768

HYPERCIRCUIT — POKE 31352,250: SYS 26624

IMHOTEP — POKE 38054,201: SYS 36443

INDIS ALPHA — POKE 16411,128: SYS 26624

JEEP COMMAND — POKE 32627,241: SYS 16384

KARNOV — POKE 32991,165: POKE 35884,165: SYS 32768

KILLER WATT — POKE 40305,234: SYS 33792

KONG — POKE 12176,255: SYS 12128

KRAKOUT — POKE 35223,234: POKE 35224,234: POKE 35225,234: POKE 35262,234: POKE 35263,234: POKE 35264,234: SYS 32837

KUNG-FU MASTER — POKE 34142,128: SYS 32768

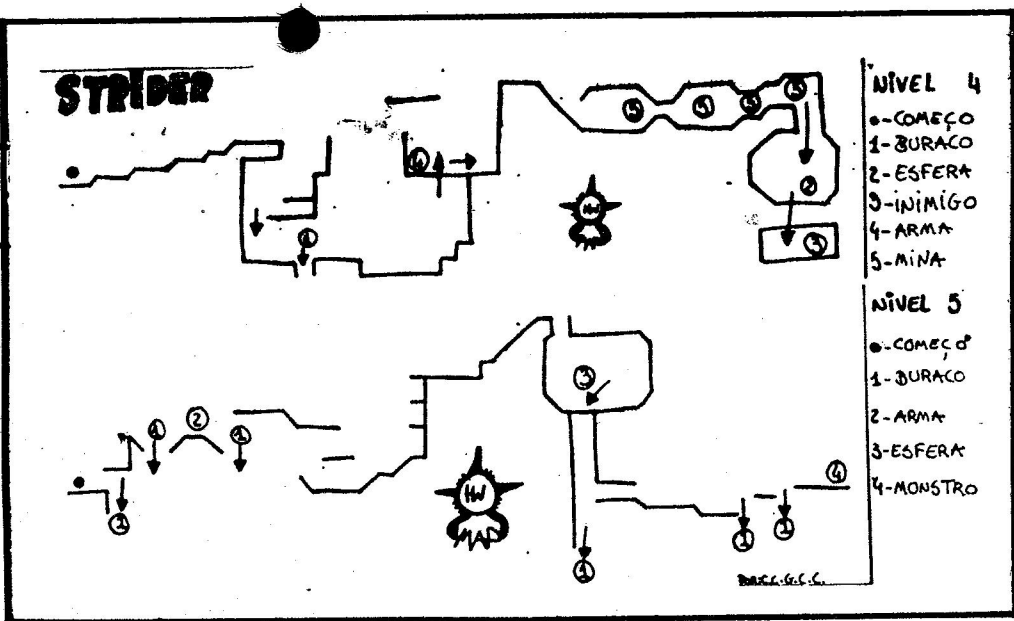
LAZY JONES — POKE 4063,173: SYS 2061

LIGHT FORCE — POKE 11547,5: SYS 6713

LIVING DA YLIGHTS — POKE 4390,238: SYS 4352

MEGA APOCALYPSE — POKE 32417,173 (A): POKE 32509,173: SYS 22562

MOTOR MANIA — POKE 8646,255: SYS 8000



MR. HELI (Passwords) — CAAHIBEAAMJJJJCBBKT (Level 2); DAAJDFIAAMJJJJDDBKCW (LEVEL)

MUTANT MONTY — POKE 21647,173: SYS 22039

MUTANTS — POKE 9273,230: SYS 4096

NEMESIS — (SHIFT+SPACE) or POKE 5868,255: SYS 5768

NINJA HAMSTER — POKE 18480, 173, 173: SYS 16435

NINJA SCOOTER — POKER 31250,173: SYS 29696

OINK — POKE 39922,165: SYS 16384

OLLI AND LISA — POKE 8844,165: SYS 7427

OPERATION WOLF — POKE 36007,165: POKE 35107,173: POKE 35103,165: POKE 34952,165: SYS 16960

PAC MAN — POKE 5737,254: SYS 2064

PACMANIA — POKE 28520,165: POKE 22459,173 (Enem. Off); SYS 14336

PANDORA — POKE 7185,0: POKE 7701,0: SYS 3887

PANTHER — POKE 14127,169: SYS 4096

PARALLAX — POKE 5796,96: SYS 319

PARK PATROL — POKE 58474,173: SYS 2076

P.O.D. — POKE 26364,173: SYS 26112

POSTER PASTER — POKE 17826,255: SYS 37874

PULSOIDS — POKE 3377,36: SYS 2061

QUINTIC WARRIOR — POKE 8547,173: SYS 8233

RED MAX — POKE 8547,173: SYS 2064

RICK DANGEROUS — POKE 2793,173 (In. Liv.): POKE 11193,173 (In. Dynamite): POKE 10886,173 (In. Bullets): SYS 24480

RIK THE ROADIE — POKE 20745,252 (Invulnerability (Lev. 1)): POKE 26684, 252 (Unlimited Endurance (Lev. 2)): POKE 27916,252 (Inf. Fuses (Lev 3)): SYS 20480

ROBIN OF THE WOOD — POKE 36391,255: SYS 16384

ROBOCOP — POKE 35028,173: POKE 44392,96: POKE 44179,96 (TIME): POKE 33034,173: POKE 44416,0 (Time): SYS 32768

ROLLAROUND — POKE 43523,44: SYS 19000

RYGAR — POKE 9551,165: SYS 2325

S. CYCLE — POKE 3770,165: SYS 32009

SABOTEUR — POKE 56325,255: SYS 30735

SABRE WOLF — POKE 45219,173: SYS 2061

SCOOPY DOO — POKE 7450,96: SYS 2560

SENTINEL — POKE 6664,96: SYS 16128

SHADOW SKIMMER — POKE 25761,234: SYS 31232

SHADOWFIRE — POKE 25188,173: SYS 16384

SILKWORM — POKE 32203,173: POKE 44344,189: SYS 2336

SKY JET — POKE 27792,250: SYS 29350

SLAMBALL — POKE 3245,250: SYS 2066

SORCERY — POKE 56325,255: SYS 31744

SPACE HARRIER — POKE 5834,234: POKE 5835,234: POKE 5836,234: POKE 14212,96 (Speed): POKE 6060,60 (Col. Off): SYS 2128

SPEED ZONE — POKE 7034,173: SYS 4096

SPITTING IMAGE — POKE 3314,173: POKE 3348,173: SYS 2816

SPOOKS — POKE 14919,32: SYS 5616

SPORE — POKE 6313,96: SYS 4096

SPY HUNTER — POKE 35914,255: SYS 32782

STAFF OF KARNATH — POKE 5634,45: SYS 2560

STARQUAKE — POKE 3661,169 (In. Live): POKE 19161,169 (In. CLOUDS): POKE 9559,169 (In. Ammo): POKE 4614,96 (Enemies Off): POKE 12540,1 (Faster Game): SYS 3075

STEALTH — POKE 30590,173: SYS 53055

STREET WARRIORS — POKE 8459,128 (In. Time): POKE 10414,252 (In. Lives): POKE 11330,252 (Fest): SYS 7450

STUNT BIKE SIMULATOR — POKE 5526,173: SYS 3584

SUPER SNAKE SIM — POKE 9773,173: SYS 8192

SWEEP — POKE 40960,5: POKE 38993,173: SYS 39551

TANIMON — POKE 52255,174: SYS 16384

TERMINATOR — POKE 8323,255: SYS 6704

TERRA COGNITA — POKE 26703,255: SYS 24576

TETRIS — POKE 49590,76: POKE 49591,49: POKE 49592,234: SYS 49593

TRAIN ROBBER — POKE 15758,173: SYS 6871

TRAP DOOR — POKE 14914,96: SYS 14336

UNDERWURLDE — POKE 34404,45: SYS 36209

UP'N DOWN — POKE 36103, 173: SYS 32768

VENOM S. B. — «MAYHEM»

XIS — POKE 16956, 173: SYS 28672

1942 — POKE 43368,96 (A): POKE 43405, 96 (B): SYS 32768

1985 — POKE 24036, 9: SYS 20000

720 DEGRESS — POKE 2398, 173 (In Lives): POKE 11793, 96 (In Money): SYS 2128

Enfim, a fechar por hoje, uma «dica» do leitor *José Pires*, de Aveiro. É pouco mas funciona, pelo menos na versão amiga.

NINJA WARRIORS — Escrevam enquanto estão a jogar a palavra CHEDDAR e ficarão com vidas infinitas.

SPECTRUM ★ AMIGA ★ COMMODORE ★ PC ★ SPECTRUM

AO SÁBADO **MAIS PÁGINAS DE VIDEOJOGOS**
NO SUPLEMENTO DE FÉRIAS

TODAS AS RUBRICAS SOBRE JOGOS DE COMPUTADOR

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

SIMULADOR DE BLINDADOS PERDE-SE NAS ARCADAS

Título: «HEAVY METAL»

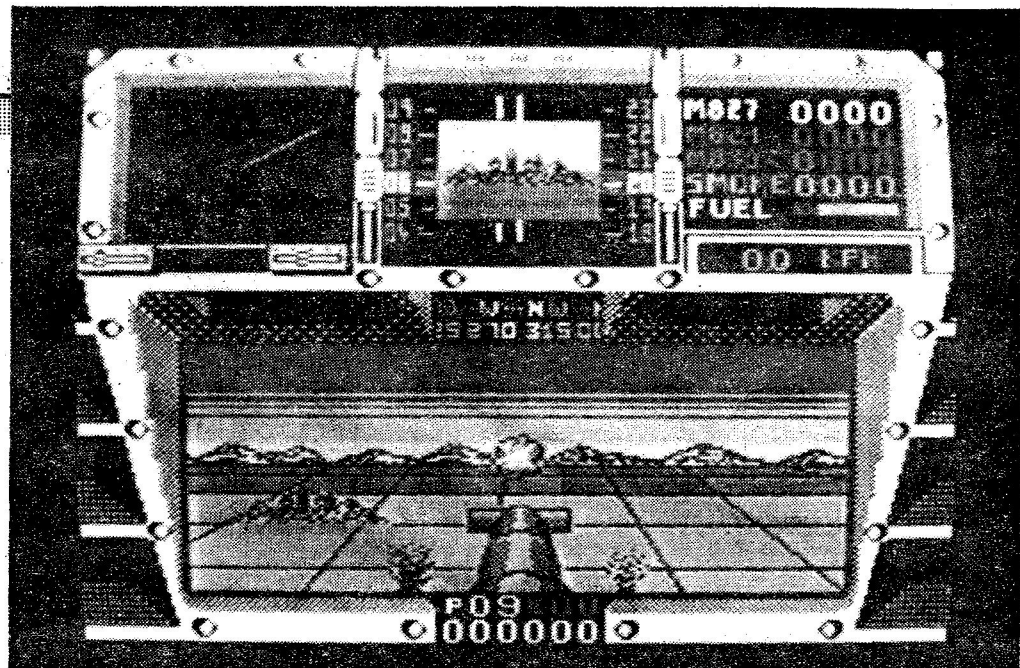
PODEM descansar e dormir em paz os apaixonados pelos simuladores que em *Heavy Metal* esperavam encontrar o primeiro passo numa viagem pelos blindados. Esse percurso fica adiado até data indeterminada. Voltam pois aos aviões, submarinos, «helis» e coisas outras que o mercado oferece.

Heavy Metal, da Access — Software Incorporated, é distribuído pela US Gold e é um «pé na poça» para a editora que ao longo de muitos anos tem confirmado a sua vocação para os percursos tipo montanha-russa. Concebido por Brent Erickson, Roger Carver e Bruce Carver, o jogo chegou ao Spectrum numa conversão da Probe Software, trabalho que se pode considerar eficaz. Mas com um produto-base não muito convincente as hipóteses não eram muitas.

Lançado este ano no mercado, *Heavy Metal* ocupou uma vasta equipa durante dois anos, o que faz logo pensar em megajogo e, considerando o que se tem na mão, «mega-flop». Jim Gardner no código máquina, Jas C. Brooke no som (*bouum, crash* e assim...), Alan Tomkins, Jason Green e Steve Crow nos gráficos deram o litro para pôr *Heavy Metal* de pé. Talvez devido ao peso do metal (Metal Pesado...) ficaram-se de cócoras a olhar o mundo dos simuladores. De tal forma que a US Gold enfiou no pacote original do jogo uma velharia que, quando comparada, até consegue digladiar-se com *Heavy Metal* por uma posição cimeira: Beach Head. E esta, hein?

«Penso que um bom comandante deve poder vencer tanto pela política como pela espada», frase célebre de Júlio César que serve de ecrã de abertura do jogo. Lá dentro, e depois de um «menu» inicial de selecção aberto a uma dezena de participantes, o jogador é lançado para uma viagem em que a política é posta de lado, excepto na sua vertente «tiro neles». Ou pouco mais do que isso.

O texto de apresentação indica que o jogador deve



A bordo do Main Battle Tank, a vertente mais séria da simulação que se esconde sob o nome do Heavy Metal. Não é ainda o simulador de tanques prometido (Arctic Fox não conta, é outra coisa, um jogo «gelado»), mas pode deixar pistas a quem vier depois

defrontar o inimigo utilizando para isso os mais potentes veículos de combate do mundo. A missão proposta é só uma: elaborar uma estratégia que derrote o inimigo e o impeça de invadir o território controlado pelo jogador.

Três veículos estão prontos para o combate. Numa ordem sem ordem alguma, pode começar-se pelo ADAT (Air Defense Anti-Tank), passar ao FAV (Fast Attack Vehicle) e acabar no MBT (Main Battle Tank). Três sistemas que representam três níveis no caminho para as cinco estrelas do generalato. E aí, então, o prometido jogo de estratégia a que *Heavy Metal* nos quer conduzir. Altas aspirações estas, de juntar uma simulação a um jogo estratégico...

O resultado, quando se olha o que se tem, faz pensar no encontro dos opostos. É que a secção de simulador só funciona com alguma aproximação da realidade no nível MBT, o resto são «tiros neles» disfarçados de jogos com um pendor para o simulador. Algo de que se saem bem mal.

O tanque MBT é, de facto, o ponto mais interessante do jogo no que à simulação toca. Com gráficos lembrando *Advanced Tactical Fighter* mas sem a força desse jogo, este ponto pode ser a justificação para uma apreciação mais benévola do jogo. O resto, apesar de vestido com ares de coisa séria, são secções de arcade, uma com movimento rápido (FAV), a outra com menos aceleração (ADAT) mas exigindo igual perícia.

Só a passagem por estas fases, a seleccionar de acordo com os apetites do jogador no momento, permite tocar a secção estratégica do jogo. Confessa-se que o pouco tempo que se passou com *Heavy Metal* não permitiu espreitar o derradeiro (e talvez interessante) bloco de jogo. Mas com outros programas bem mais prometedores alinhando-se em cima da mesa *Heavy Metal* pode bem esperar.

Há um aspecto interessante neste lançamento da US Gold. O manual de instruções, 18 páginas recheadas de informação, parece ser obra completa, com dados que identificam claramente cada veículo utilizado e indicações sobre o desenvolvimento do jogo. A ele voltaremos um destes dias, para alegrar os que apostaram no jogo e querem sentir que não estão sós. No entanto, e face a tão repolhuda informação, quase apetece dizer: óptimo o manual, pena o jogo...

Como vem sendo regra em algumas referências a jogos mais recentes, a classificação não surge a fechar a página. *Heavy Metal* não se inscreve, todavia, na categoria dos jogos que usualmente aparecem sem classificação, mas, a tê-la, subiriam ao ponto mais alto. É um produto que não cumpre com as expectativas criadas e, por isso mesmo, deve ser aconselhado com reservas. Talvez o seu aspecto de «híbrido» justifique a aquisição por quem da arcade pretende espreitar outros mundos, mas ainda tem saudades do dedo eternamente no gatilho. Aí, talvez *Heavy Metal* seja mesmo um peso pesado.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXV

XT - 12 MHZ — 89 500\$00

- MICROPROCESSADOR (CPU) V20 A 4,77/12 MHZ
- 640 KB MEMÓRIA
- 8 SLOTS DE EXPANSÃO
- RELÓGIO E DATA EM TEMPO REAL COM BATERIA DE BACKUP
- 1 FLOPPY DISK DRIVER 5 1/4" 360 KB
- 1 PORTA SÉRIE (RS 232 C) COM SEGUNDA OPCIONAL
- 1 PORTA PARALELA (CENTRONICS) PARA IMPRESSORA
- 1 ENTRADA PARA JOYSTICK
- SUPORTE PARA CO PROCESSADOR MATEMÁTICO 8087
- TECLADO DESTACÁVEL COM 102 TECLAS EM PORTUGUÊS
- CAIXA COM DISPLAY INDICATIVO DE VELOCIDADE
- FONTE DE ALIMENTAÇÃO DE 200 WATTS

MONITOR E PLACA DE VÍDEO OPCIONAL DE ACORDO COM A TABELA ABAIXO

AT - 286 — 159 500\$00

- MICROPROCESSADOR (CPU) 80286 A 8/16 MHZ
- 1 MB MEMÓRIA RAM EXPANDÍVEL ATÉ 4MB
- 8 SLOTS DE EXPANSÃO (3 DE 8 BITS E 5 DE 16 BITS)
- SUPORTE PARA CO PROCESSADOR MATEMÁTICO 80287-8
- RELÓGIO E DATA EM TEMPO REAL COM BATERIA DE BACKUP
- 1 FLOPPY DISK DRIVER 5 1/4" ALTA DENSIDADE 1,2 MB
- 1 PORTA SÉRIE (RS 232 C) COM SEGUNDA OPCIONAL
- 1 PORTA PARALELA (CENTRONICS) PARA IMPRESSORA
- CONTROLADORA PARA FLOPPIES E DISCO RÍGIDO
- TECLADO DESTACÁVEL COM 102 TECLAS EM PORTUGUÊS
- CAIXA COM DISPLAY INDICATIVO DE VELOCIDADE
- FONTE DE ALIMENTAÇÃO DE 200 WATTS

MONITOR E PLACA DE VÍDEO OPCIONAL DE ACORDO COM A TABELA ABAIXO

AT - 386SX — 225 000\$00

- MICROPROCESSADOR (CPU) 80386SX-16 A 8/16 MHZ
- 1 MB MEMÓRIA RAM EXPANDÍVEL ATÉ 8MB
- 7 SLOTS DE EXPANSÃO (2 DE 8 BITS E 5 DE 16 BITS)
- SUPORTE PARA CO PROCESSADOR MATEMÁTICO 80387SX
- 0,1 WAIT STATE SELECIONÁVEL
- RELÓGIO E DATA EM TEMPO REAL COM BATERIA DE BACKUP
- 1 FLOPPY DISK DRIVER 5 1/4", 1,2 MB
- 1 PORTA SÉRIE (RS 232 C) COM SEGUNDA OPCIONAL
- 1 PORTA PARALELA (CENTRONICS) PARA IMPRESSORA
- CONTROLADORA PARA FLOPPIES E DISCO RÍGIDO
- TECLADO DESTACÁVEL COM 102 TECLAS EM PORTUGUÊS
- CAIXA COM DISPLAY INDICATIVO DE VELOCIDADE
- FONTE DE ALIMENTAÇÃO DE 200 WATTS

MONITOR E PLACA DE VÍDEO OPCIONAL DE ACORDO COM A TABELA ABAIXO

MONITORES COM PLACA DE VÍDEO

MONOCROMÁTICO (AMBAR OU BRANCO) COM PLACA DUPLA CGAMONO	39 800\$00
POLICROMÁTICO CGA COM PLACA CGA	66 800\$00
POLICROMÁTICO EGA (0.39D) COM PLACA EGA	102 900\$00
POLICROMÁTICO EGA (0.31/0.29D) COM PLACA EGA	114 900\$00
MONOCROMÁTICO VGA COM PLACA VGA 8/16 BITS	72 800\$00
POLICROMÁTICO VGA COM PLACA VGA 8/16 BITS	132 800\$00

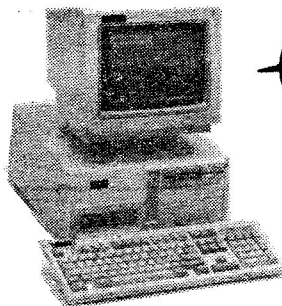
DISKETTES AVULSO

360 KB 5 1/4	59\$00	1,2 MB 5 1/4	129\$00
720 KB 3,5	169\$00	1,44 MB 3,5	299\$00

• 5 ANOS DE GARANTIA •

COMPUTER EXPRESS

100% **IBM** COMPATÍVEL!



QUASE 10 000 COMPUTADORES FABRICADOS E VENDIDOS EM PORTUGAL

- 1 ANO DE GARANTIA
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA IMEDIATA
- SERVIÇO PERSONALIZADO

PROMOÇÃO DE VERÃO

NA COMPRA DE UM MODELO XT
LEVE 1 DISCO RÍGIDO DE 20 OU 30 MB POR **29 000\$00**
OU NA COMPRA DE UM MODELO AT-286 OU 386
LEVE 1 DISCO RÍGIDO DE 40 OU 65 MB POR **39 000\$00**



1 ano de garantia da própria fábrica
RUA GUILHERMINA SUGGIA, 6-D — 1700 LISBOA — TEL. 848 96 24

SANYO COPIADORAS

A SOLUÇÃO INTELIGENTE



MODELOS SFT-Z-120/120F

REPRESENTAÇÕES JOSÉ PEREIRA, SA
LISBOA - PORTO

SEDE: LISBOA
TEL: 346 7819 — 346 7806
FAX: 346 6007

DELEGAÇÃO:
TEL: 493790
FAX: 494627

HYUNDAI

HOJE E AMANHÃ
A SUA SOLUÇÃO INFORMÁTICA

IMPORTADOR E DISTRIBUIDOR NACIONAL

RUA SA DA BANDEIRA, 594-2.º — TELEFS. 317924-318507 — PORTO LISBOA — RUA PROF. VITOR FONTES, 10-D — TELEFS. 7598572-7583757

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Espaço de Aventura

MAIS CRIMES NA ABADIA E CONTACT SAM CRUISE

LA ABADIA DEL CRIMEN regressa esta semana, para a segunda parte das dicas enviadas pelo leitor *Jorge Alcobia Martins*, da Rua Barão de Sabrosa, 82, r/c, 1900 Lisboa. Com base num trabalho da Micro Hobby, este leitor preparou um conjunto de informações, que muitos vão apreciar. No mesmo saco chegaram pistas para *Contact Sam Cruise*, outro jogo que se encaixa muito bem neste espaço. Vamos a isto.

La Abadía del Crimen

SEXTO DIA

NOCHE — Quando se chega ao labirinto para recuperar as lentes no torreão noroeste e a cha-

ve do quarto de Severino que está sobre a mesa do bibliotecário.

Saímos do quarto e vamos por B, F, K, M, N até Q. Aqui apanhamos logo a chave que está em cima da mesa e depois vamos até S e entramos na biblioteca. Para chegarem à chave sigam o caminho a tracejado no mapa. Depois voltam para o quarto pelo mesmo caminho exactamente. Ao acordarmos apanhamos a chave do abade.

TERCIA — Quando se entra no quarto do padre ervanário e se apanham as suas luvas, que, como Guilherme bem tinha adivinhado, viriam a fazer falta mais tarde.

Saindo da igreja vamos até ao hospital e apa-

nhamos as luvas, abrindo a porta com a chave que temos em nosso poder. Em seguida, vamos por L até K e comandamos o noviço, para apanhar a terceira candeia.

NONA — Quando, com muita precaução, se penetra no quarto do abade (com a chave) e se recupera o manuscrito, que nos dá o segredo para como atravessar o espelho, para penetrar na habitação secreta.

Depois de comermos, em M, vamos por K, F, B, E até J. Entramos no quarto do abade e apanhamos o manuscrito que está sobre a sua escrivaninha. Como temos as lentes, já se pode ver qual é a mensagem que este contém: «UMUM

FINIS AFRICAE, MANUS SUPRA XIX IDOLUM AGE PRIMUM ET SEPTIMUM DE QUATUOR.» A tradução é mais ou menos esta: «Para se aceder à sala final (Finis Africae — habitação secreta), deve pôr-se a mão sobre o 19.º (décimo nono) ídolo (neste caso a imagem reflectida no espelho) e premir a primeira e a sétima letras da palavra "quatuor", ou seja, o Q e o R.»

SÉTIMO DIA

NOCHE — Quando se chega por fim à habitação secreta, na qual se encontra o velho cego (Jorge), que faz umas revelações surpreendentes, que esclarecem todo o enigma. Contudo, por culpa da impaciência, tudo termina dramaticamente.

Saímos do quarto, em C, e vamos por B, F, K, M, N, Q, S e entramos no labirinto da biblioteca. Aqui seguimos o caminho a pontilhado no mapa, para irem de S, passando por T, até U.

Aqui na sala do espelho eu nunca consigo passar para a habitação secreta, porque sempre que me aproximo do espelho e carrego no Q e no R abre-se um alçapão e eu morro sempre. Também já tentei (segundo o manuscrito) ver-me 19 vezes ao espelho (que vaidade!) e depois carregar nas teclas, mas morro sempre à mesma. O que também me impede de tentar mais vezes é o facto de demorar cerca de uma hora e meia a chegar quase ao fim (completo 94%). Eu sei que há uma maneira de gravar e carregar partes do jogo mas não sei ao certo como é (só consigo fazendo pausa e carregando em várias teclas ao mesmo tempo e depois premindo o L ou o S). Sendo assim, espero que alguém mande para «A Capital» como gravar e também como acabar o jogo. Fico à espera...

Contact Sam Cruise — O caso do Periquito de Bali

As teclas já devem ter sido repetidas milhares de milhões de vezes mas de qualquer maneira eu vou aqui lembrar algumas:

R = cambalhota; S = mortal (a R e a S servem para desviar dos tiros); L = acender/apagar a luz (ícone da lâmpada); D = disfarces (mulher, detective, turista, «gangster», cozinheiro, etc.); B = reposteiros; F = fusíveis (ícone «fuse»); J = «joystick» (serve também para pausa, como não se quer «joystick» responde-se «j» para recomençar); G = apanhar objectos; I = informações (não sei onde utilizar).

Quanto às teclas de movimento elas são as habituais: O, P, Q, A. Para andarem mais depressa podem carregar simultaneamente no Caps Shift ou, ainda melhor, usar as teclas cursoras. Vou passar agora a descrever pormenorizadamente o que consegui descobrir até agora (espero que depois alguém me possa ajudar a resolver esta aventura):

Ir ao Hotel Royale para nos encontrarmos com a Lana (nossa cliente).

Subir ao quarto da ala esq. do hotel, no último andar. Encontramos um morto. Apanhar o dinheiro junto à janela.

Atender telefone (tecla T). Uma voz pensa que somos o Ed e diz-nos para dizermos ao homem do petróleo que a chave para a casa do gordo está no n.º 31 (n.º do prédio), e que o chefe nos quer ver ambos no n.º 19. Desligar (H) e telefonar à polícia (telefone: 999).

Deixarmos-nos prender no quarto. Levam-nos para a esquadra.

Esperar o guarda ir embora, e depois bater na porta (K) até nos soltarem e pagarmos a fiança.

Na esquadra, subir ao quarto esquerdo no 1.º andar e telefonar à nossa secretária (Daisy — telefone: 7337). Ela diz-nos que a Lana (a nossa cliente) teve de sair e diz-nos também que ouviu barulhos no tecto (presumo que seja no último andar do nosso prédio, já que nunca lá pude ir porque não há nenhuma escada).

Telefonar outra vez à Daisy. Ela dá-nos o novo n.º de telefone da Lana e diz-nos que a polícia esteve no nosso escritório.

Telefonar à Lana (telefone: 7162). Ela pergunta quem é. Responder Sam (carregar na tecla S). Ela diz-nos que lhe mataram o noivo e que lhe roubaram o periquito.

Telefonar outra vez à Lana. Ela diz-nos que o homem gordo se mudou para o n.º 15.

Subir ao cimo do prédio da polícia e saltar para o n.º 31 (subir para o parapeito e andar para o lado esquerdo).

Descer ao 1.º andar e apanhar o dinheiro e a chave, no lado esquerdo. Sair do edifício e ir até ao n.º 15.

Abriu a porta com a chave (K), entrar e subir. Batem-nos e desmaiamos, mas antes disso ouvimos alguém dizer que não apanharemos a chave enquanto ele o puder evitar.

Quando acordamos estamos no n.º 15, no 2.º

POKES & DICAS

HOJE é dia de mapas. Isto até parece uma secção de estratégia. Mas não é. E, para que tal se perceba, até vamos ter muita pouca coisa escrita, com os mapas (os tais) a «comerem» o espaço todo. Até parece quererem fazer concorrência ao «come papel». E olhem que o bicho anda gordo com tanta carta chegada ao «Poço» que não respeita as regras.

Barbarian

O mapa, sem dicas que não é necessário. Mas ele há informação já de seguida, para outros jogos. E «pokes» para os mais exigentes nestas coisas. Tudo enviado pelos leitores *Rui Manuel D. Tavares* e *Paulo A. dos A. Tavares*.

DICAS:

THE GREAT ESCAPE:

1.º Dia — Apanhar a chave da torre, em frente da última cabaça, e usar na porta, junto ao arame farpado. Apanhar as ferramentas e com elas abrir a porta onde está a pá. Apanha-se a pá, ficando-se com as ferramentas e a pá. Põe-se tudo no túnel. Em seguida vai buscar-se o dinheiro que está dentro do caixote, na sala ao lado da ROW CALL e põem-se também no túnel. Apanha-se a chave que está à saída da solitária. Abre-se a porta que dá para o corredor dos aposentos do general. Apanha-se o disfarce e a lanterna e, usando-se o disfarce, vai pôr-se a lanterna no túnel.

2.º Dia — Apanha-se o corta-arame que está no caixote, e põe-se no túnel. Apanha-se a lanterna e desimpede-se o túnel. Espera-se pela noite, apanha-se o corta-arame e a bolsa de dinheiro, e vai-se (pelo túnel) até ao campo de exercício, cortando-se o arame e deixando o dinheiro do lado de fora. Volta a entrar-se no túnel e vai-se dormir.

3.º Dia — Apanha-se a carteira (para subornar) e deixa-se no túnel.

4.º Dia — Faz-se tudo normalmente.

5.º Dia — Apanha-se a bússola e leva-se para o túnel. Apanha-se a carteira, espera-se pela noite, e usa-se a carteira (o fogão deve transformar-se em homem). Pega-se no alicate, vai-se pelo túnel e corta-se o arame.

Do campo de exercício apanha-se o dinheiro, ficando com o dinheiro e a bússola. Depois é só fugir e... muitos parabéns, porque conseguiu fugir do campo de concentração alemão.

Observações — Ao cortar o arame tenha o cuidado de andar junto ao arame. Nunca deixe que lhe apanhem a pá, pois o túnel pode obstruir-se. Siga estas intruções à risca.

TRAZ:

O jogo básico é um «breakout», ou seja, você controla um taco e terá de impelir a bola de modo a derrubar todos os blocos de cada quadro do jogo, para que possa passar ao nível seguinte. Outra alternativa que você dispõe é a de poder construir você mesmo os quadros, mas não é aconselhável mexer nesta opção, a não ser que já tenha uma ideia avançada do que é um computador. Alguns blocos largam peças que, sendo apanhadas, dão efeitos especiais. Alguns blocos são indestrutíveis, enquanto outros são transparentes e alteram o percurso da bola. Em adição, podem jogar 2 jogadores simultaneamente, cada um controlando o seu taco. Neste caso, um dos jogadores terá de jogar com «joystick» ou com os cursores do teclado.

Opções: Single Player (1 jogador)
Team mode (2 jogadores)
Construction Kit (construção)
Definir controlos

— Use as teclas Q e A para escolher a opção e o SPACE para confirmar. As teclas para 1 jogador são Q, A, O, P, SPACE.

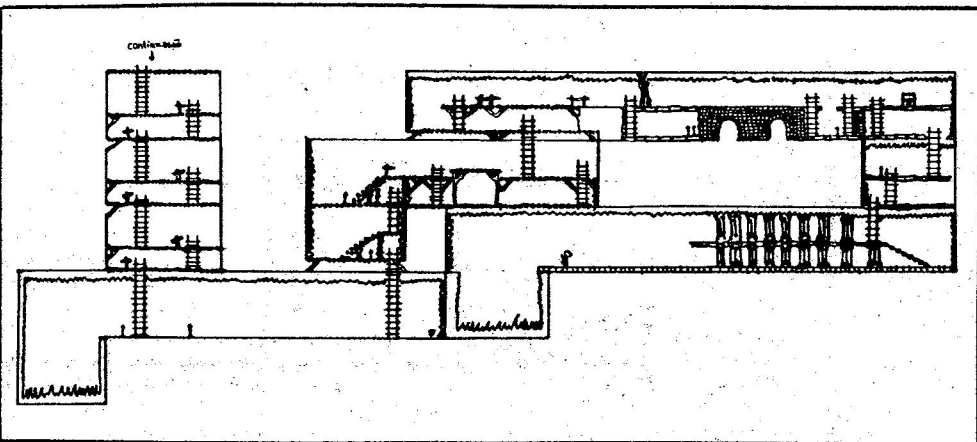
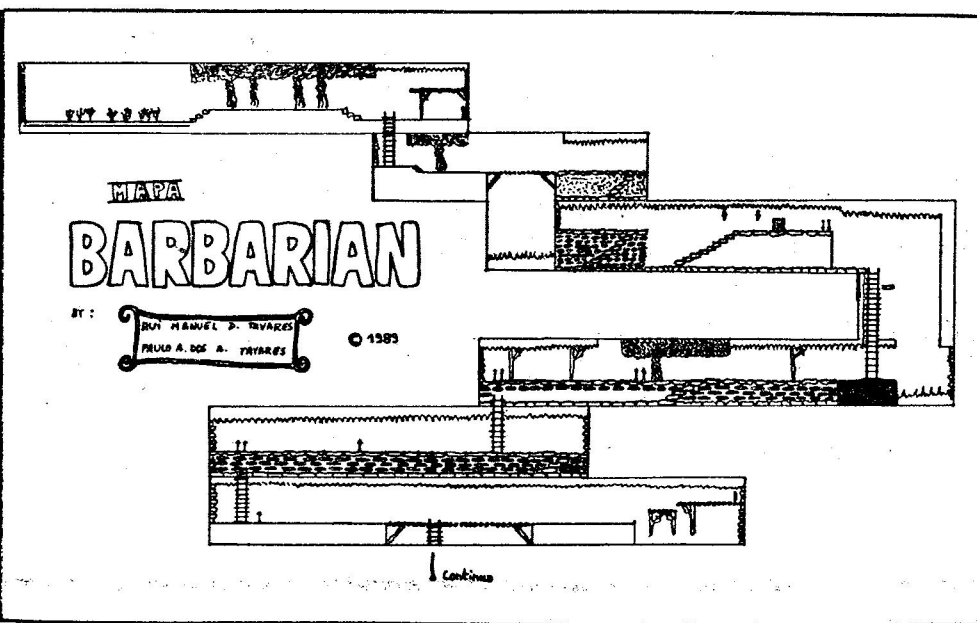
A tecla BREAK aborta o jogo.

FIST II:

Pontapé de dois pés mata todos os inimigos.

COBRA

Carregar na tecla «PAUSE» e nas de movimento quando estiverem a ser atacados.



POKES:

SABRE WOLF — POKE 43575,255: POKE 45520,255

LUNAR JETMAN — POKE 23439,201

TUTANKHAMUN — POKE 27783,0

KOSMIC KANGA — POKE 23994,255

TRANZ AM — POKE 25446,0

WHEELIE — POKE 28596,0

ESKIMO EDJE — POKE 24686,24: POKE 24687,76

HUNCHBACK — POKE 26888,0

MANIC MINER — POKE 35136,0

MOON ALERT — POKE 39754,0

AUTOMANIA — POKE 46680,251: POKE 46681,201: RAND USR 46677: POKE 46563,183: RAND USR 32923

PINBALL — POKE 31566,0: RAND USR 27392

PENETRATOR — POKE 40733,0

POGO — POKE 44259,182

JET PAC — POKE 25020,0

SORCERY — POKE 49823,0

CAVERN FIGHTER — POKE 31683,183

HERO — POKE 44521,182: POKE 45659,182: POKE 54918,0

PYJAMARAMA — POKE 48658,0: POKE 33832,0: POKE 25519,183

JET SET WILLY — POKE 35899,0

CHUCKIE EGG — POKE 42837,0: RAND USR 42000

WORSE THINGS: POKE 35443,00: POKE 33221,0

KOKOTONI WILF — CLEAR 24100: LOAD"

"CODE: RAND USR 41200: POKE 43742,0: LOAD" "CODE: RAND USR 41200

FAIRLIGHT II — MERGE" "CLEAR 24791: POKE 23785,20101: RAND USR: 23760: POKE 23785,221: POKE 35988,201: RAND USR 23785

URIDIUM — CLEAR 65535: LOAD" "CODE: LOAD" "SCREENS: LOAD" "CODE:POKE 33985,243: PRINT USR 24060

SPACE HARRIER — POKE 46551,0

TERRA CRESTA — POKE 37797,0

RAMBO — POKE 27401,52: POKE 30263,60

KAI TEMPLE — POKE 47401,0: 47821,92

RUPERT II — POKE 38844,0

GALVAN — POKE 57343,127

SCOOBY DOO — POKE 29614,0

TRAP DOOR — POKE 44014,201: POKE 44015,201: POKE 44016,97

GLIDER RIDER — POKE 29013,93: POKE 29014,101

TOAD RUNER — POKE 44399,255

STRIKE FORCE COBRA — POKE 44399,255

ASTERIX — POKE 35510,0: POKE 35511,0

OLLY AND LISSA — POKE 44372,0: POKE 44373,0: POKE 43995,93: POKE 43329,0: POKE 49931,255: POKE 49370,201

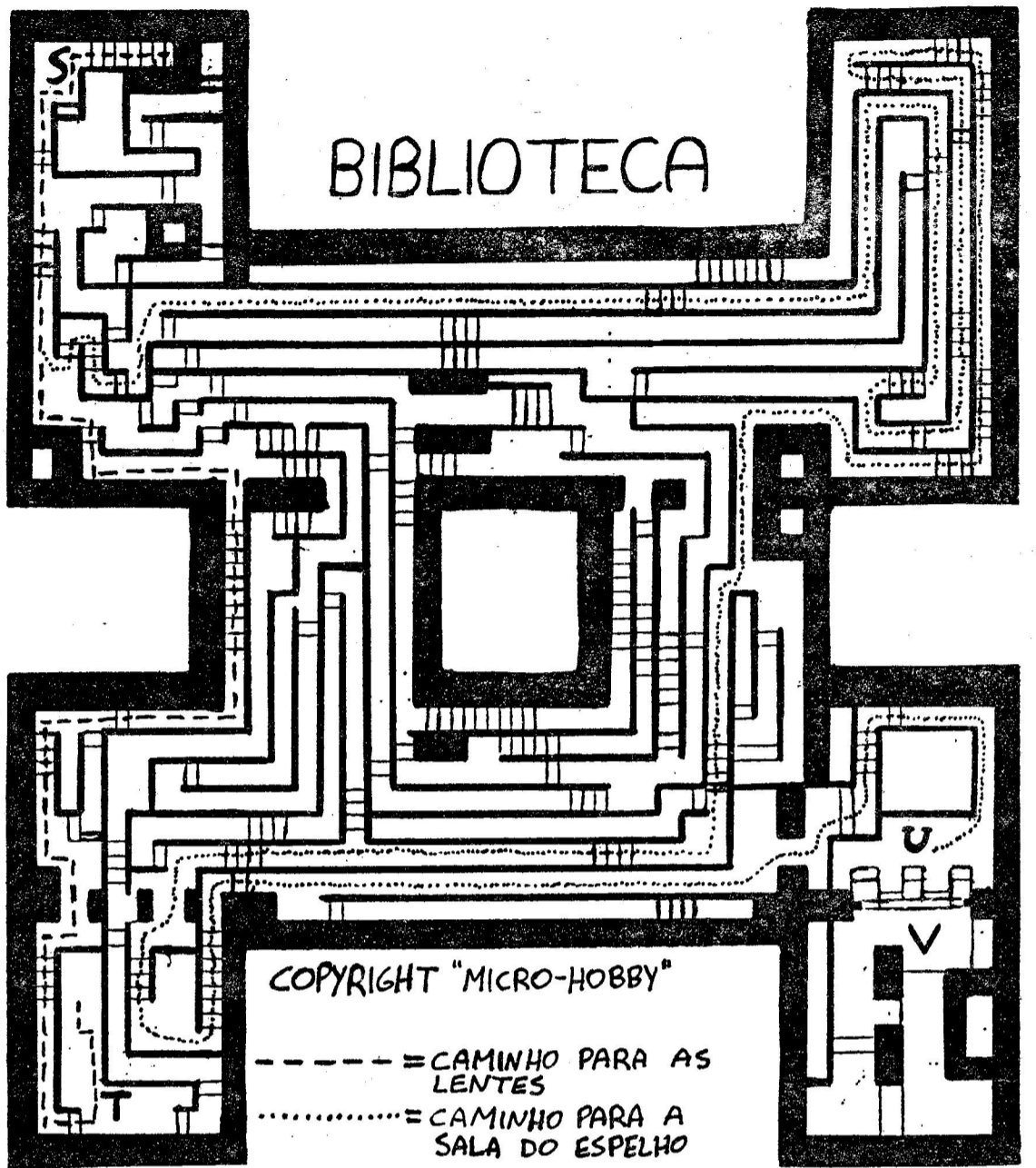
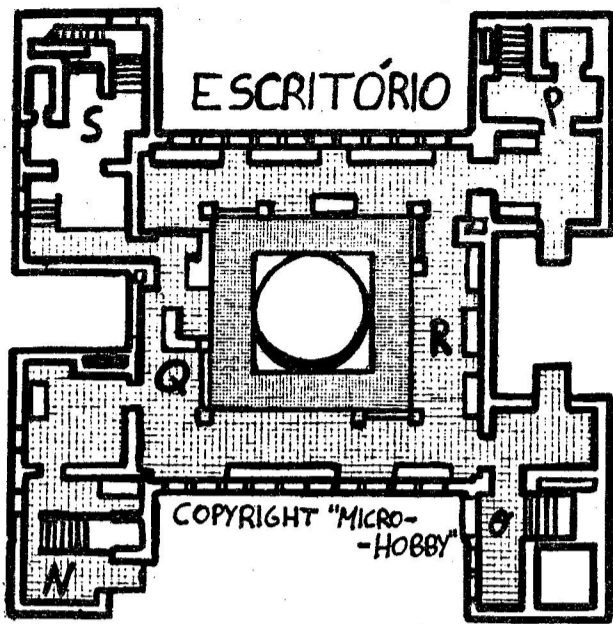
BRUCE LEE — POKE 51795,0 (vidas infinitas)

SAMANTHA FOX — POKE 26758,0 (sem roupa)

DAN DARE — POKE 47711,151: POKE 47712,3 (vidas infinitas)

La Abadía del Crimen

FEITO POR: Jorge Martins 1990



- N, O, P — Escadas de comunicação entre o escritório e o andar térreo
- Q — Mesa do bibliotecário Malaquias
- R — Mesa de Venâncio, o tradutor morto
- S — Escadas de comunicação entre o escritório e a biblioteca
- T — Sala onde se apanham as lentes roubadas
- U — Sala do espelho
- V — Sala final — habitação secreta — Finis Africae — onde Jorge nos espera

andar e o telefone está a tocar. Atendemos o telefone: a Daisy diz-nos que um «gangster» está à nossa espera à porta da esquadra da polícia (para nos atirar de um prédio abaixo).

O telefone toca outra vez e nós atendemos. Dizem-nos (pensando que somos o gordo) que o gancho («hook») está no n.º 74 e que o Al o está a guardar.

Telefonamos à Daisy e ela diz que a Lana telefonou a dizer que, afinal, o gordo tem duas chaves e não apenas uma.

Telefonamos à Lana: ela diz-nos que o Bud lhe disse para ela ir ter com ele, sozinha, ao quarto verde da ala direita do hotel. Ela pede-nos para irmos na vez dela (ao que nos sujeitamos — JM).

Ainda no n.º 15 subimos ao último andar, vamos ao lado direito e apanhamos a chave e o dinheiro. Já temos três chaves!

Disfarçamo-nos de «gangster» (com um chapéu e um cigarro na boca) e batemos à porta no n.º 19. Subimos ao último andar e atendemos o telefone. Respondemos que somos o Ed (E) e dizem-nos que o gordo tem a chave do n.º 27. Antes de sairmos podemos ir ao rés-do-chão, no lado direito, e apanharmos mais dinheiro, ou, em contrapartida, podemos vir mais tarde quando estivermos mais precisados.

— Do lado esquerdo do n.º 19 há outro prédio, com lixo e um cão à porta. Disfarçamo-nos de mulher (com os cabelos compridos) e subimo-lo até ao cimo, subimos para as escadas de incêndio e depois descemo-las, mas com cuidado.

— Colocamo-nos no final das escadas e quando o gordo bem vestido (presumo que seja o homem do petróleo) vier a passar atrairmo-nos para cima dele. Revistamo-lo até conseguir a 3.ª chave e o dinheiro, enquanto ele está caído.

— Entramos no n.º 27 com a chave, subimo-lo até ao telhado e passamos para o telhado da esquadra. Depois passamos para o telhado do n.º 31 e descemos até à rua.

— Vamos ao quarto verde, no 3.º andar da ala direita do hotel (confuso, não é? — JM) e atendemos o telefone. Dizem-nos então (pensando que somos a Lana) que a chave do n.º 74 está na passagem entre o n.º 74 e o prédio do lado esquerdo. Mas dizem-nos também para termos cuidado porque há lá um guarda.

— Disfarçamo-nos de turista (com a máquina fotográfica) e dirigimo-nos ao prédio ao lado do n.º 74 e subimo-lo até ao telhado.

— Quando atingimos o telhado sofremos um atentado e, fingindo-nos de morto, ouvimos uma conversa entre dois «gangsters»: «Olha lá, Don, não estás com medo de que o Cruise consiga

entrar no n.º 74 e chegar à tua sala enquanto o Al estiver ao telefone?» (como verão mais adiante, esta conversa deu-me uma ideia... — JM).

— Estamos então no telhado e vemos bem a passagem. Então, no momento oportuno, atrairmo-nos para cima do guarda, ele desmaia, vamos rapidamente buscar a 4.ª e última chave ao lado direito e corremos para a esquerda antes que ele volte a si.

— Descemos ao quarto direito do 2.º andar e telefonamos à Daisy. Ela diz-nos que o n.º de telefone do Al é o 6124.

— Descemos até à rua e vamos até ao n.º 74 disfarçados de «gangster». Entramos com a chave e dirigimo-nos logo para o quarto da esquerda onde há um telefone.

— Chegamo-nos o mais possível para a direita, de modo a podermos ver todo o prédio, de tal modo que só quando nos virmos para a esquerda é que podemos aceder ao icone do telefone.

— Telefonamos ao Al, desligamos logo e enquanto ele vai atender a chamada nós subimos rapidamente as escadas até ao último andar.

— Aí apanhamos o gancho (G) no lado direito e dinheiro no lado esquerdo. Descemos um andar até ao quarto da esquerda. Atendemos o telefone, dizemos que somos o Don (D) e dizemos dos Serviços Técnicos que, para utilizar o gancho, devemos ir ao sítio certo e premir a tecla C.

— Telefonei ao Al (chegado o mais possível para a direita, como antes), desliguei logo e desci rapidamente as escadas e saí do prédio.

Nota: Para passar depois para além da esquadra (como o «gangster» está à nossa espera), devemos ir até à esquadra e atrairmos o «gangster» e ele vem atrás de nós, ficando na esquina esquerda da esquadra. Então, subimos até ao telhado do n.º 31, vamos até à direita e atrairmo-nos pelo ar, com se estivéssemos a passar para outro telhado. Como o «gangster» está cá em baixo nós caímos em cima dele e assim não sofremos nada e podemos ir para a direita.

A partir daqui parece que há uma pausa na aventura pois nunca conseguimos contactar a Lana pelo telefone e a nossa secretária não nos dá informações pelo telefone. Na minha opinião, talvez o gancho tenha de ser utilizado no telhado do n.º 19, para alcançar o último andar do meu prédio, para o qual não há nenhuma escada de acesso, que eu conheça. Também pode ser que tenhamos de primeiro arranjar uma corda para utilizar com o gancho. Este, por sua vez, só pode ser lançado ao ar livre e, se o lançarem e não der resultado, podem ir buscá-lo outra vez ao n.º 74.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXVII

ALGORITMO — INFORMÁTICA

computadores



AMSTRAD
HYUNDAI
COMMODORE

Impressoras

AMSTRAD — HYUNDAI — SEIKOSHA

VENDAS A CRÉDITO

Assist. Técnica

Software

Colocamos:
Drives
Discos
Expansões
de memória

Facturação e Stocks
C/ Correntes
Contabilidade
Salários
Diversos

Rua Conde Redondo, 13-A, r/c — 1100 LISBOA
Telefs.: 352 54 11 e 352 35 95

CENTRO COMERCIAL D. DINIS — Loja 425
Av. Combatentes da Grande Guerra — Tel. 2 76 46 — 2400 LEIRIA